

# Akış Deneyimine İlişkin Kavramsal Bir Model Önerisi<sup>1,2</sup>

Behçet Yalın ÖZKARA

Yrd. Doç. Dr., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi  
İİBF, İşletme Bölümü  
bozkara@ogu.edu.tr

Müjdat ÖZMEN

Doç. Dr., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi  
İİBF, İşletme Bölümü  
mozmen@ogu.edu.tr

## Akış Deneyimine İlişkin Kavramsal Bir Model Önerisi

### Özet

Bireyin içinde bulunduğu eyleme ilişkin zihinsel bir durum olan akış deneyimi (Csikszentmihalyi, 1988), Csikszentmihalyi tarafından ortaya konduğu 1975 yılından günümüze bir çok farklı çalışmada ele alınmıştır. Çalışmaların sonuçları, farklı bağlamlar içerisinde de olsa akış deneyiminin ilgili eyleme ilişkin olguların açıklanmasında önemli bir potansiyele sahip olduğuna işaret etmektedir. Ancak konuya ilişkin literatür daha derinlemesine incelendiğinde, akış deneyiminin ele alındığı birçok çalışmada, akışın modellenmesinin belirli bir yönelim göstermekten ve tutarlılıktan oldukça uzak olduğu fark edilebilmektedir. Çalışmamızın amacı literatürde var olan bu karmaşıklığın giderilebilmesi adına akış deneyimine ilişkin kavramsal genel bir model önerisinin ortaya konmasıdır. Literatür taraması sonucunda akış deneyimine ilişkin, meydan okuma/yetkinlik dengesi, belirlenmiş hedefler ve geri bildirim öncülleri ve zevk, zamanın dönüşümü, merak, kontrol duygusu ve odaklanma alt boyutlarından oluşan kavramsal bir model önerisinde bulunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** akış deneyimi, psikoloji, kavramsal model

## A Conceptual Model Suggestion Of Flow Experience

### Abstract

The flow experience, which is a mental state on the action that is being carried out by the individual (Csikszentmihalyi, 1988), has been approached in many studies since 1975, the year when it was suggested by Csikszentmihalyi. Although results of the studies have had different contexts, they point out the fact that the flow experience has an important potential in explaining the phenomena regarding the action. However, upon a more in-depth examination of the literature on the subject, it can be observed that the modelling of the flow is highly far from showing a specific tendency and consistency. The aim of our research is to put forth a conceptual model suggestion on the flow experience in order to eliminate this confusion in the literature. As a result of literature screening, a conceptual model suggestion on the flow experience, which consists of challenge/competence balance, specified objectives, feedback antecedents and sub-dimensions of enjoyment, time distortion, curiosity, perceived control and concentration was made.

**Keywords:** flow experience, psychology, conceptual model

<sup>1</sup> Bu çalışma Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Anabilim Dalı'nda Doç. Dr. Müjdat Özmen danışmanlığında Behçet Yalın Özkara tarafından "Tüketicilerin Çevrimiçi Bilgi Aramaları Bağlamında Akış Deneyiminin Bilgiden Tatmin Üzerindeki Etkisinin Araştırılması" ismiyle tamamlanarak 15.12.2015 tarihinde savunulan doktora tezinden türetilmiştir.

<sup>2</sup> Bu çalışma TÜBİTAK 2214/A Yurt Dışı Doktora Sırası Araştırma Burs Programı ve YÖK Yurtdışı Doktora Araştırma Bursu tarafından desteklenmiştir.

## 1. Giriş

Akış deneyimi Csikszentmihalyi (1988) tarafından, kişinin uğraştığı eylemle ilgili olarak içinde bulunduğu zihinsel durumu açıklamak için ortaya konmuştur. Csikszentmihalyi (1977) bireylerin mutluluk hissini daha derinlemesine anlayabilmek için yola çıktığı araştırmasında, farklı kültürlerden insanlar ile yüz yüze mülakatlar gerçekleştirmiştir. Csikszentmihalyi (1988) araştırmasında, görüştüğü kişilerin yapmış oldukları eylemler birbirinden farklı da olsa (örn.,dağ tırmanışı, satranç oynama, iş hayatında yapılan görevler, dans etmek) süreç içerisinde kendilerini mutlu hissettikleri anı ve duygu yoğunluğunu tarif etmeleri istendiğinde bu süreci, eyleme tam olarak odaklandıkları, zamanın olduğundan hızlı aktığı ve işi yaparken zevk aldıkları bir süreç şeklinde birbirlerine oldukça benzer biçimde tanımladığını fark etmiştir (Csikszentmihalyi, 1988).

İçinde bulunulan bağlamdan bağımsız olarak, farklı kültürlerde dahi bireyin zihninde benzer biçimlerde yaşanan akış deneyiminin, Csikszentmihalyi tarafından ortaya konduğu 1975 yılından beri literatürdeki bir çok çalışmada ele alındığını görmekteyiz. İlgili çalışmaların sonuçları da benzer biçimde akış deneyiminin; oyun oynamadan (Hsu ve Lu, 2004), internetten bilgi arama sürecine (Chen vd.,1999; Rettie, 2001), insan bilgisayar etkileşiminden (Deng vd. 2010; O’Cass ve Carlson, 2010; Zhou ve Lu 2011; Gao ve Bai, 2014), çevrimiçi ve çevrimdışı satın alma niyetine (Luna vd., 2002; Koufaris, 2002), müze ziyaretinden (Aykol ve Aksatan, 2013 ) eğitime (Custodero, 2002) kadar birbirinden oldukça farklı bağlamlarda yer alabilen eylemlere ilişkin olguların açıklanmasında anlamlı katkılar sunduğuna işaret etmektedir. Cengiz ve Başaran (2016) çevrimiçi alışveriş sitelerinin işlevselliğinin artırılması ve kullanıcı dostu arayüzlerin geliştirilmesinin tüketiciler açısından önemini vurgulamaktadırlar. Günümüzde akış deneyiminin, özellikle tüketicilerin bilişim sistemleri ile olan etkileşimlerindeki davranış örgülerinin açıklanmasında kilit bir role sahip olduğu düşünülmektedir.

Ancak akış deneyimine ilişkin literatür incelendiğinde, akış deneyiminin modellenmesine ilişkin büyük bir belirsizliğin mevcut olduğu ve her çalışmanın neredeyse birbirinden farklı bir biçimde akış deneyimini ele aldığı görülmektedir. Bu durum akış deneyimine ilişkin ortaya konan sonuçların geçerliliğini büyük ölçüde etkilemekte ve akış deneyimine ilişkin genelleme yapabilme olanaklarımızı oldukça kısıtlamaktadır. Bu bağlamda çalışmanın amacı; literatürde konuya ilişkin yapılmış çalışmaların sonuçlarından yola çıkarak akış deneyimine ilişkin kavramsal bir model önerisinde bulunmak ve bu bağlamda konuya ilişkin tartışmalara bir katkıda bulunmaktır.

Bu amaçla çalışmanın ilk bölümünde akış deneyimine ilişkin genel bilgi verilecek, ikinci bölümünde akışın literatürde yer alan çalışmalarda nasıl ele alındığına ilişkin literatüre değinilecek ve son olarak kavramsal bir akış modeli önerisinde bulunulacaktır.

## 2. Akış Deneyimi

Akış deneyimi içindeki birey, tamamıyla yapmakta olduğu eyleme konsantre olmakta, eyleme ilişkili olmayan diğer tüm unsurları göz ardı etmektedir. Birey akış deneyimini yaşarken, zaman hızlı bir şekilde geçerken eyleme ilişkin tam bir kontrol hissi yaşamaktadır (Csikszentmihalyi, 1977). Akış Csikszentmihalyi (1977) tarafından bireyin bir deneyime bütünüyle dalış gitmesi olarak tanımlanmıştır. Clarke ve Hawort (1994) ise akış deneyimini, sürece ilişkin eğlenme ve mutluluk hissini de ötesinde tam bir tatmin duygusuna yol açan bireysel bir deneyim olarak tanımlamışlardır.

Csikszentmihalyi (1977, s.36) bireylerin tamamıyla yaptıkları işe yoğunlaştıklarında ortak bir deneyimi yaşadıklarını belirtmektedir. Bu farkındalık odağının tamamıyla işe yöneldiği, bu nedenle konu dışı algıların ve düşüncelerin filtrelendiği, öz farkındalığın kaybolduğu, açık hedeflerin var olduğu ve geribildirimlere karşı cevap verme yeteneği ve ortam üzerinde kontrol duygusunun hissedildiği bir deneyim olarak nitelendirilmektedir (Csikszentmihalyi, 1977, s.36). Akış deneyiminin yaşanabilmesi için öncelikle yapılan işin ya da etkinliğin birey için mücadeleye (challenge) davet edici bir meydan okuma niteliği taşıması gerekmekte ve bireyin yeteneklerinin de bu mücadele ile başa çıkabilecek düzeyde olması gerekmektedir.

Csikszentmihalyi (1977, s. 50) akış durumunu, bir aktivitenin algılanan meydan okumaları ile kişinin algılanan yetkinliklerinin eşleştiği durum olarak adlandırmaktadır. Meydan okuma ve yetkinliklerin yaklaşık olarak denk algılandığı durumların akışın meydana gelmesini kolaylaştırdığı düşünülmektedir. Diğer bir deyişle, zihinsel olarak akış durumuna ulaşma, bireyin belirli bir koşul altında algıladığı meydan okumalar ile bireyin o koşulda ortaya koyduğu yetkinlikler arasında bir dengenin mevcut olmasını gerektirmektedir. Yetkinlik bireyin aktiviteler esnasında karşılaştığı görevler ile başa çıkması için gereken kabiliyetler olarak adlandırılırken, meydan okuma ise bireyin içinde bulunduğu belirli bir görev ile baş edebilmeyi ne derece çetin bir mücadeleye davet edici nitelikte bulduğu anlamına gelmektedir (Csikszentmihalyi, 1990). Meydan okuma ve yetkinlik arasındaki dengeye ilişkin temel kuramsal varsayımdan yola çıkarak akışın çalışılmasına ilişkin literatürde akış kanal modelleri ve nedensel akış modelleri olmak üzere iki temel modellendirme bulunmaktadır.

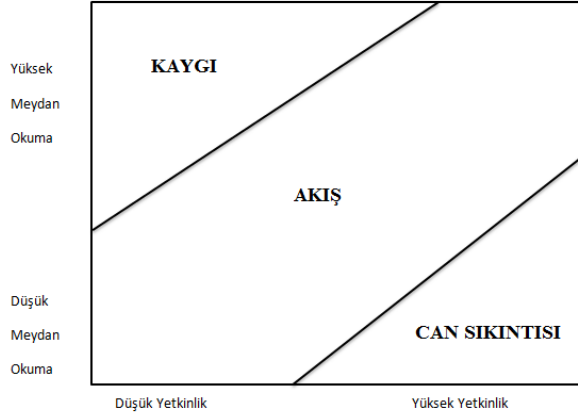
## 3. Akış Deneyimi Modelleri

### 3.1. Akış Deneyimi Kanal Modelleri

Akış deneyimi kanal modelleri akışın öncülü olarak sadece bireyin eyleme ilişkin meydan okuma ve yetkinlik algısı ile bunların arasındaki denge ilişkisini göz önüne almaktadır. Şekil 1’de yer alan ilk akış deneyimi kanal modeli olan üç kanal modelidir. Bu modele göre kaygı zihinsel durumu; eyleme ilişkin yüksek meydan okuma ve düşük yetkinlik, can sıkıntısı ise eyleme ilişkin yüksek yetkinlik ve düşük meydan okumalar algılandığında ortaya çıkan zihinsel durumlar olarak kabul edilmektedir. Akış ise hem

eyleme ilişkin yetkinlik ile meydan okuma algısı düşük iken bir denge oluştuğunda ortaya çıkmakta hem de eyleme ilişkin yetkinlik ve meydan okuma algısı yüksek iken ortaya çıkmakta olan zihinsel bir durum olarak kabul edilmiştir (Şekil 1).

**Şekil 1. Üç Kanallı Akış Deneyimi Modeli**



Kaynak: Novak ve Hoffman, 1997

Fakat ampirik olarak yapılmış çalışmaların sonuçları 3 kanallı akış deneyimi modeli yerine 4 kanallı akış deneyimi modelini destekler niteliktedir (örn., Ellis vd. 1994; Nakamura 1988; Wells, 1988). Bu modele göre akış deneyimi ancak meydan okuma ve yetkinlik belirli bir seviyenin üzerinde dengeye gelirse yaşanabilmektedir. Yani 3 kanallı akış deneyimi modelinin aksine eyleme ilişkin düşük yetkinlik ve düşük meydan okuma algısı ile ortaya çıkan denge, bireyin akış deneyimi yaşamasını sağlamayacaktır. 4 kanallı akış deneyimi modeline göre bireyin eyleme ilişkin meydan okuma ve yetkinlik düzeyine göre 4 farklı zihinsel durumdan biri içerisine gireceği öne sürülmüştür (Csikszentmihalyi, 1988). Şekil 2' de dört kanallı akış modeli çerçevesinde bireyin meydan okuma ve yetkinlik düzeylerine göre içerisinde bulunacağı zihinsel durumlar gösterilmektedir.

## Şekil 2. Dört Kanallı Akış Modeli



Kaynak: Csikszentmihalyi, 1988

4 kanallı akış deneyimi modeline göre, birey eylemin meydan okumasını yüksek, ancak kendisinin eyleme ilişkin yetkinliklerini düşük olarak algılıyorsa kaygı duymaya başlayacaktır, eyleme ilişkin yetkinlikleri düşük olmakla beraber eylemin kendisinin içerdiği meydan okumaları da düşük olarak algılıyor ise bu durumda ise eyleme ilişkin ilgisizlik ortaya çıkacaktır. Eğer bireyin eyleme ilişkin yetkinlikleri eylemin meydan okumalarını aşıyorsa bu durumda birey için eylem sıkıcı bir hale dönüşecektir. Birey ancak eyleme ilişkin yetkinlikleri ve eylemin meydan okumaları yüksekse akış deneyimini yaşayacaktır.

Daha sonra Csikszentmihalyi (1996), 4 kanallı akış deneyimi modelinin yetkinlik ve meydan okumaya ilişkin yüksek ve düşük düzeyler dışında orta düzey eklenmesi ile genişletilmiş bir hali olan 8 kanallı akış deneyimi modelini ortaya koymuştur. Bu modeldeki 8 kanal; ilgisizlik (düşük yetkinlik × düşük meydan okuma), can sıkıntısı (orta yetkinlik × düşük meydan okuma), rahatlık (yüksek yetkinlik × düşük meydan okuma), endişe (düşük yetkinlik × orta meydan okuma), kontrol (yüksek yetkinlik × orta meydan okuma), kaygı (düşük yetkinlik × yüksek meydan okuma), uyarılma (orta yetkinlik × yüksek meydan okuma), ve akış (yüksek yetkinlik × okuma) şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Bireyin meydan okuma ve yetkinlik düzeyine göre içine düşeceği zihinsel durumlar farklılaşmış olmakla birlikte bu modelde de bireyin akış deneyimi yaşayabilmesinin tek yolunun eyleme ilişkin yüksek meydan okuma ve yüksek yetkinlik algısı olduğu görülmektedir.

### 3.2. Nedensel Akış Deneyimi Modelleri

Konuya ilişkin bir diğer yaklaşımda ise akış deneyiminin yaşanması için meydan okuma yetkinlik dengesinin tek başına yeterli olmadığı aynı zamanda bireyin eyleme ilişkin belirlenmiş bir hedefe sahip olması gerektiği ve eylem sırasında yaptığı işi ne kadar doğru ya da yanlış yapabildiğine ilişkin geribildirimler alması gerektiği ileri sürülmüştür (Guo, 2004). Bireylerin eyleme ilişkin sadece sahip oldukları meydan okuma yetkinlik dengesi sonucu akış deneyimi yaşadıkları varsayımının birçok bağlam içerisinde yetersiz kaldığı, bireyin örneğin basketbol oynarken sadece eyleme ilişkin sahip olduğu meydan okuma ve yetkinlik dengesi sonucunda değil aynı zamanda belirli olan hedefler ve eyleme ilişkin geribildirimler sayesinde akış deneyimi yaşadığı belirtilmiştir. Eyleme ilişkin meydan okuma ve yetkinlik dengesinin var olduğu ancak konuya ilişkin belirlenmiş bir hedefin ve geribildirimlerin olmadığı durumlarda bireyin tam bir akış deneyimi yaşayamayacağı ileri sürülmüştür (Guo, 2004).

Bu yaklaşım sonucu olarak nedensel akış deneyimi modelleri ortaya çıkmıştır. Bu yeni yaklaşımda akış deneyiminin alt boyutları ve öncülleri arasındaki nedenselliğin de göz önüne alınması gerektiği ve akışı sadece meydan okuma yetkinlik bağlamında oluşan tek bir zihinsel durum olarak ele almanın akış deneyiminin geniş konseptini gözden kaçırmak olduğu ileri sürülmüştür (Trevino ve Webster, 1992; Ghani ve Deshpande, 1994). Nedensel modeller akış deneyimini alt boyutları olan ve bu alt boyutların ortaya çıkabilmesi için bir veya birden fazla öncülün gerçekleşmesi gerektiğini öne süren bir kavramsal yaklaşım ile ele almaktadırlar (Novak vd., 1997). Günümüzde literatürde yer alan çalışmalar çoğunlukla akışı nedensel modeller çerçevesinde ele almakla birlikte akış deneyimi kanal modellerinin kullanımı da devam etmektedir. Nedensel akış deneyimi modelleri daha çok akışın boyutları itibarıyla nasıl modellenmesi gerektiğine yoğunlaşmaktadır, bu konuya daha detaylı olarak çalışmanın ileriki bölümlerinde değinilecektir.

Akış deneyiminin ele alınışıyla ilgili literatürde yer alan bu iki temel yaklaşıma ilişkin tartışmalar sürmekle birlikte, dünyanın farklı bölgelerinde farklı eylemler üzerinde yapılan araştırmalar, kültürel farklılıklara ya da eyleme ilişkin farklı dinamiklere rağmen bireylerin akış deneyimini hep benzer biçimlerde tanımladığını göstermektedir. Dolayısıyla akış deneyiminin kültürlerden ve yapılan eylemlerden bağımsız olarak tüm insanlar tarafından benzer biçimlerle deneyimlenen bir olgu olduğu söylenebilir. Csikszentmihalyi tarafından kavramsallaştırıldığı 1975 yılından bugüne yapılmış olan çalışmalarda bu öngörüye destekler nitelikte sonuçlara ulaşılmış ve akış deneyiminin çalışma hayatından, eğitime, satranç oynamaktan, tıbbi operasyon yapımına kadar bir çok farklı eylemde, insanlar tarafından deneyimlendiğini ve bu deneyimin kültürel farklılıklara ve eyleme ilişkin farklı bağlamlara rağmen insanlar tarafından benzer bir biçimde tanımlandığı görülmüştür (örn., Rathunde ve Csikszentmihalyi 2000; Salanova vd. 2006; Bakker 2008; Cowley vd., 2008; Steele ve Fullagar, 2009).

Bireylerin içinde buldukları bu deneyime ilişkin benzer tanımları olmakla birlikte, akış deneyimine ilişkin literatür incelendiğinde göze ilk çarpan sorun çalışmaların akış deneyiminin ele alış biçimlerinin birbirinden oldukça farklı olmasıdır. Özellikle nedensel akış deneyimi modellerinde, neredeyse her çalışmanın akış deneyimini farklı boyutları ile ele aldığı, hatta kimi zaman bazı çalışmalarda öncül olarak kabul edilen değişkenlerin farklı çalışmalarda akış deneyiminin bir sonucu olarak ele alındığı dahi görülebilmektedir. Csikszentmihalyi (1975) akış deneyimi kavramını ilk ortaya koyduğu dönemde akış deneyimini; zamanın dönüşümü, kontrol, odaklanma ve merak boyutlarından oluşan bir deneyim olduğunu belirtmiş ancak 1988 senesinde yayınladığı makalesinde akış deneyiminin boyutlarının daha fazla olabileceğini öne sürerek daha önce belirtmiş olduğu boyutlara öz bilinç kaybı, deneyiminin amacının deneyimin kendisi olması ve eylem ile farkındalığın birleşmesi boyutlarını ve akışın meydana gelmesi için gerekli olduğunu öne sürdüğü belirlenmiş hedefler ile geribildirim ve meydan okuma yetkinlik dengesi öncüllerini eklemiştir.

Sonuç olarak; akış deneyimi bu kadar yaygın kullanılmakla beraber, nasıl yapılandırılması gerektiğine dair literatürdeki tartışmalar uzun süredir devam etmekte (Webster vd., 1994; Finneran ve Zhang, 2005; Choi, vd., 2007; Guo ve Poole, 2009; Hoffman ve Novak, 2009;) ve konuya ilişkin muğlaklık günümüzde hala güncelliğini korumaktadır.

#### **4. Akış Deneyimin Boyutları**

Ek'de literatürde yer alan başlıca 72 çalışmada akışın nasıl ele alındığı görülmektedir. Ek'de görülebileceği üzere akış deneyiminin nasıl yapılandırılması gerektiğine ilişkin ilk belirsizlik akışın tek boyutlu mu yoksa çok boyutlu bir kavram olarak mı ele alınması gerektiğine yöneliktir. Ortaya konmuş çalışmaların 11'inde akış tek boyutlu bir kavram olarak ele alınmışken 61'inde ise akış deneyiminin çok boyutlu olarak ele alındığı görülebilmektedir.

Akış deneyimi 2000'li yıllara kadar alt boyutları ile ele alınan bir yapı olmakla beraber, Novak vd.'nin (2000) yapmış oldukları çalışmayla birlikte tek boyutlu bir yapı olarak da ele alınmasına ilişkin tartışmalar ortaya çıkmıştır. Novak vd. (2000) yaptıkları çalışmada akış deneyimine ilişkin literatürü incelemişler ve akış deneyiminin birçok çalışmada birbirlerinden tamamıyla farklı boyutları itibari ile ele alındığını fark etmişlerdir. Bu karmaşıklığın önüne geçebilmek için bir çözüm önerisi olarak, akış deneyiminin tek boyutlu bir yapı itibari ile ele alınmasını önermişler ve bu amaçla çalışmalarında akış deneyiminin tek boyutlu bir şekilde ele alınabilmesi yönelik ölçeği geliştirmişlerdir. Ölçek akış deneyimi kavramına ilişkin genel bir tanım verilmesi ve bu tanımdan yola çıkarak 3 ifade ile kişilerin akış deneyiminin ölçülmesini sağlamaktadır.

Novak vd.'nin (2000) tek boyutlu akış deneyimi yaklaşımı çevrimiçi satın alma (Korzaan, 2003) ve çevrimiçi oyun (Hsu ve Lu 2004) çalışmalarında kullanılmıştır, ancak akış deneyiminin tek boyutlu olarak ele alınmasını akış deneyiminin ölçümü açısından

pratik olmakla beraber akış deneyimi gibi geniş bir kavramı tüm yönleri ile ele alması bakımından eksik kaldığı belirtilmektedir (Guo, 2004). Bu yaklaşımın akış deneyiminin etkilerinin neler olabileceğinin anlaşılabilmesi açısından katkıları olduğu kabul edilmekle birlikte, teorik olarak akış deneyiminin kapsamının tam olarak tek boyutlu bir akış deneyimi yapısı ile yansıtılamayacağı yönünde eleştiriler de bulunmaktadır. Bununla birlikte Novak vd. (2000) tarafından geliştirilen ölçek bağlamında ele aldığımızda katılımcıların ilgili paragraftaki kimi terimleri fazla teknik bulması sonucu olarak akış deneyiminin tam olarak ne olduğunu anlayamamaları gibi sorunlar da ortaya çıkmaktadır.

Konuya ilişkin bir diğer yaklaşım ise, akış deneyiminin çok boyutlu bir yapı olarak ele alınması gerektiğini öne sürmektedir. Bu yaklaşıma göre akış deneyimi öncülleri ile sonuçları dışında, kendisine ait alt boyutları olan bir yapıdır (Nel vd. 1999; Chen vd., 2000; Chou ve Ting 2003; Chen 2006; Huang 2006; Wan ve Chiou 2006; Guo ve Poole 2009; Liu ve Liu 2009; Lee ve Chen 2010; Srivastava vd. 2010).

Ek 'de yer alan çalışmaların işaret ettiği üzere araştırmacıların çoğunluğunun akış deneyimini çok boyutlu bir yapı olarak ele almayı tercih ettiği görülebilmektedir. Ancak bu genel yönelimle birlikte akış deneyiminin hangi boyutlar ile yapılandırılması gerektiğine dair büyük bir muğlaklık bulunmaktadır. Tablo incelendiğinde, akış deneyiminin alt boyutları itibari ile ele alındığı 60 çalışmada sıklıkla; kontrol duygusu (43 çalışmada), merak (17 çalışmada), zamanın dönüşümü (32 çalışmada), odaklanma (50 çalışmada) ve zevk (33 çalışmada) alt boyutları ile yapılandırıldığı görülmektedir. Bu boyutlar Csikszentmihalyi'nin (1988) akış deneyimine ilişkin güncellemiş olduğu çalışmasında ortaya koymuş olduğu boyutlar ile büyük ölçüde örtüşmektedir. Dolayısıyla bir kesinlik arz etmemekle birlikte literatürde akış deneyimine yönelik olarak yapılmış çok boyutlu çalışmaların genel bir yönelim ile akış deneyimini, kontrol duygusu, merak, zamanın dönüşümü, odaklanma ve zevk boyutları ile aldığı söylenebilir.

-Zevk: Zevk, bilgisayar ile etkileşim sırasında kullanıcının performansına ilişkin beklentilerinden ayrı olarak, bu etkileşimde sürecin kendisinden haz duyması ve keyif almasıdır (Davis vd., 1992). Literatürdeki çalışmaların sonuçları akışın bir alt boyutu olarak zevkin farklı bağlamlar içerisinde olguları açıklamakta anlamlı katkılar sunabildiğine işaret etmektedir (Heijden, 2004; Ha vd., 2007; Liu ve Forsythe, 2010; Lowry vd., 2012).

-Zamanın Dönüşümü: Akış deneyimi içerisinde olan birey, eylem içerisindeyken zamanın nasıl geçtiğini anlayamayabilir. Bu durum, planlandığından daha fazla zaman geçirme ya da geçen zamanın çok hızlı akıp gitmesi biçimindeki algıyla ifade edilmektedir (Csikszentmihalyi, 1990). Literatür incelendiğinde zamanın dönüşümünün akış deneyiminin alt boyutu olarak içinde bulunan eyleme ilişkin olguları açıklayabildiği görülmektedir (Chen vd. 2000; Novak vd., 2000; Chen, 2006; Guo ve Poole 2009; Lee ve Chen, 2010).



-Merak: Tüketicinin internetten ürüne ilişkin bilgi ararken, yaşadığı deneyimin bireyde yarattığı bilişsel ve duyuşsal merakın derecesidir (Malone, 1982). Literatürde yer alan çalışmalar akışın alt boyutu olarak merakın farklı bağlamlar içerisinde olguları açıklamakta anlamlı katkıları sunabildiğine işaret etmektedir (Trevino ve Webster, 1992; Agarwal ve Karahanna, 2000; Moon ve Kim, 2001; Huang, 2003; Siekpe, 2005; Shang vd., 2005)

-Kontrol Duygusu: Bireyin eylemlerinde ve çevre üzerinde sahip olduğunu düşündüğü öznel kontrolün derecesini tanımlamaktadır (Csikszentmihalyi, 1988; Webster vd., 1994; Jackson ve Eklund, 2004). Literatürdeki çalışmaların sonuçları, akış deneyiminin bir alt boyutu olarak ele alınan kontrol duygusunun olguları açıklamakta anlamlı etkileri olduğuna işaret etmektedir (Wang vd., 2007; Drenger vd., 2008; Deng vd., 2010; Domina vd., 2012)

- Odaklanma: Teknoloji ile etkileşimde bulunurken dikkatin tamamen yapılan işe verilmesi halidir (Usluel ve Vural, 2009). Literatürde yer alan çalışmalarda, akış deneyimi kavramsallaştırılırken odaklanmanın akış deneyiminin boyutlarından biri olarak ele alındığı ve anlamlı bir şekilde olguları açıkladığı görülmektedir (Koufaris, 2002; Wang vd., 2007; Ding vd., 2009; Lee ve Chen, 2010).

Literatür konuya ilişkin olarak derinlemesine incelendiğinde; akış deneyiminin, orijinal kuramdan gelen (Csikszentmihalyi, 1988), literatürde en sıklıkla kullanılan ve farklı bağlamlar da açıklayıcılığı çalışmalarda tespit edilmiş olan; zamanın dönüşümü, merak, odaklanma, kontrol duygusu ve zevk alt boyutları ile yapılandırılmış bir model çerçevesinde ele alınmasının uygun olacağı öngörülmüştür. Çalışmamızın bir sonraki bölümünde akış deneyiminin öncüllerinin hangi boyutlarla ele alınması gerektiğine ilişkin bir çıkarsamada bulunulacaktır.

## 5. Akış Deneyimin Öncülleri

Ek incelendiğinde, akış deneyimine ilişkin öncüllerin literatürde daha tutarlı bir şekilde yer aldığı görülebilmektedir. Meydan okuma/yetenlik dengesi, geribildirim ve belirlenmiş hedeflerin literatürde yer alan çalışmaların büyük çoğunluğunda akış deneyiminin öncülleri olarak kabul edildiği söylenebilir (örn., Csikszentmihalyi, 1990; Guo ve Poole, 2009; Wang ve Hsiao, 2012)

Çalışmamızın daha önceki bölümlerinde belirtildiği gibi yapılan çalışmalar; akış deneyiminin sadece meydan okuma ve yetkinlik dengesi ile meydana gelmediğine, bireyin gerçekleştirdiği eyleme ilişkin belirgin bir hedefinin olmayışının ve süreç içerisinde gerçekleştirmiş olduğu eylemlere ilişkin geribildirimler alamayışının tam bir akış deneyimi yaşanmasını imkansızlaştırdığına işaret etmektedir (Guo, 2004). Dolayısıyla akış deneyiminin ele alındığı çalışmalarda en çok kabul gören öncüller olan meydan okuma yetkinlik dengesi, belirlenmiş hedefler ve geribildirim akış modeline dahil edilmesinin uygun olacağı öngörülmüştür.

-Geribildirim: Geribildirim bireyin akış deneyimi yaşamasını kolaylaştıran bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır (Rettie, 2001). Geribildirim bireyin en son yapmış olduğu eylemin doğru ya da yanlışlığına ilişkin bilgi elde etmesini ifade etmektedir. Birey süreç içerisindeki eylemlerinin doğruluğu ya da yanlışlığına ilişkin bir geribildirim almaması durumunda, zihinsel olarak akış deneyimi yaşamaktan uzaklaşacak ve eylemlerinin doğru olup olmadığına ilişkin endişe duymaya başlayacaktır.

-Açıkça Belirlenmiş Hedefler: Açıkça belirlenmiş hedefler bireyin zihninde eylem öncesinde ne yapmak istediğini bildiği durumu ifade etmektedir. Bir aktivitenin akış deneyimi yaşatabilmesi için öncelikle bireye kısmen de olsa bir hedef ortaya koyabilme olanağı vermelidir. Birey eyleme ilişkin başarması gereken hedefin ne olduğu hakkında bir fikre sahip olmadan, süreç içerisinde kendi performansını değerlendirme şansına sahip olamayacak ve kendini eyleme kaptıramayacaktır (Csikszentmihalyi, 1988, s. 32).

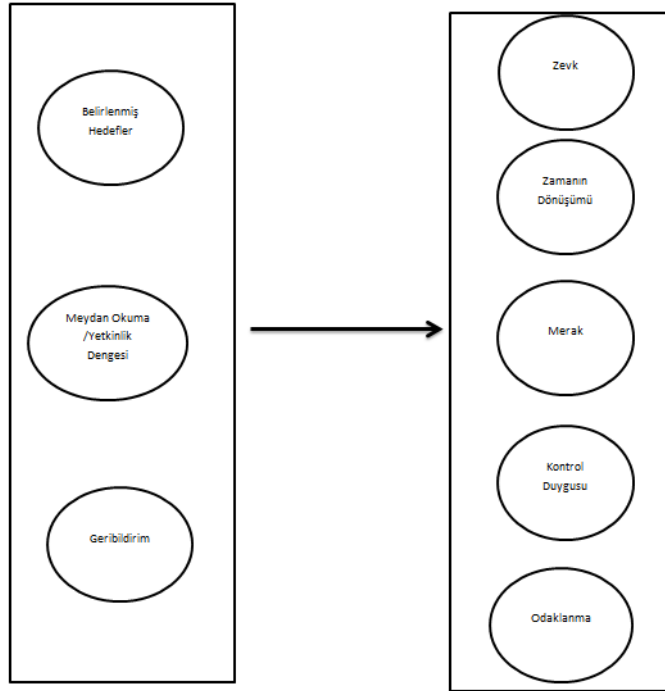
-Meydan Okuma Yetkinlik Dengesi: Literatürün belirli bir yönelim gösterdiği unsur akış deneyiminin öncülü olarak meydan okuma ve yetkinliğin kabul edilmesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak bu genel yönelimle birlikte meydan okuma ve yetkinliğin nasıl ele alınacağı ve nasıl ölçüleceği önemli bir tartışma konusu olmaktadır (Ghani, 1995). Meydan okumayla ilgili karşılaşılan başlıca sorun bireylerin eyleme ilişkin meydan okumadan olumsuz bir anlam çıkarmaları olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak akış deneyimine ilişkin olarak bahsedilen meydan okuma içerisinde aynı zamanda bireyin kendisini zorlarken zevk aldığı mücadeleci bir anlamı da barındırmaktadır, yani eylemin zorluğundan çok eylemin yerine getirilmesine yönelik pozitif bir mücadele anlatılmak istenmektedir. Bu nedenlerden dolayı meydan okuma ve yetkinlik öncüllerini ayrı ayrı ölçmüş çalışmaların genel olarak yaşadığı sorun meydan okuma ile akış deneyimi arasındaki ilişkilerin negatif yönde anlamlı çıkmasıdır (örn., Ghani, 1995; Ding vd., 2009). Dolayısıyla bu sorunun karşılaşıldığı çalışmalarda matematiksel hesaplamalar ile meydan okuma ve yetkinlik dengesi ortaya kalsa da, meydan okumanın akış deneyimi bağlamında sahip olduğu pozitif anlam gözden kaçırılmaktadır. Aslında akış deneyimine ilişkin meydan okuma, içerisinde olumlu ve zevk duyulan bir mücadeleyi barındırmakla birlikte ölçek ifadelerinde bu durumun tam olarak yansıtılmaması sonucu katılımcılar tarafından olumsuz bir durum olarak algılanabilmektedir. Bu nedenle araştırmacılar meydan okuma ve yetkinliği ayrı ayrı ölçmek yerine ikisinin arasındaki dengeye odaklanacak bir ölçeği kullanmanın daha doğru sonuçlar verebileceğine dikkat çekmektedirler (Guo ve Poole, 2009). Bu sorundan yola çıkarak Guo ve Poole (2009) yetkinlik ve meydan okuma olgularını ayrı ayrı ölçülmesi ve daha sonra ikisi arasında dengenin matematiksel olarak hesaplanması yerine doğrudan akış deneyiminin öncülü olan yetkinlik ve meydan okuma arasındaki dengenin ölçülmesinin, teorinin öngördüğü ilişkiyi daha doğru bir şekilde ortaya koyabileceğini öne sürmüşler ve bu iddialarını da yaptıkları ampirik çalışma ile desteklemişlerdir. Guo ve Poole'nın (2009) yaptıkları çalışmayla yetkinlik ve meydan okumanın ayrı ayrı ölçüldüğü model ile yetkinlik ve meydan okuma arasındaki dengesinin doğrudan ölçüldüğü iki modeli karşılaştırmış ve meydan okuma yetkinlik

dengeğini tek bir olgu olarak ele alındığı modelin teorik varsayımlarla daha uyumlu olduğuna işaret eden sonuçlara ulaşmışlardır. Bu çalışma sonrasında ortaya konan akış çalışmaları incelendiğinde de bu yaklaşımın gitgide benimsendiği görülebilmektedir (örn. Jin 2011, 2012; Procci vd. 2012; Bressler ve Bodzin, 2013). Dolayısıyla çalışmamızda literatürde çelişkili sonuçlara işaret eden yetkinlik ve meydan okumanın ayrı ayrı ele alınması yerine daha net bir yönelim ortaya koyan ve kuramsal olarak akış deneyiminin ortaya çıkmasının ana unsuru olan dengesel ilişkiyi odağına alan “meydan okuma ve yetkinlik dengesinin” doğrudan ele alınmasının doğru olacağı öngörülmüştür.

## 6. Sonuç

Çalışmamızda akışın modellenmesine ilişkin karmaşıklığa bir çözüm olabilmesi amacıyla, literatürde yer alan çalışmaların temellendirmesinde genel bir akış modellemesi önerisinde bulunulmuştur. Önerilen model şekil 3’de yer almaktadır.

**Şekil 3. Akış Deneyimi Kavramsal Model**



İlgili model önerisi, akış deneyiminin ele alındığı çalışmalarda genel bir yönelim gösteren ve büyük ölçüde kabul gören; meydan okuma/yetkinlik dengesi, belirlenmiş hedefler ve geribildirimi akış deneyiminin öncülleri olarak ele almaktadır.

Çalışmamızda akış deneyiminin boyutlarına ilişkin literatürde var olan karmaşanın önüne geçilebilmesi adına büyük ölçüde orijinal kuramdan gelen, literatürde en fazla kullanılan ve ele alındıkları çalışmalarda anlamlı etkileri ortaya konmuş olan zevk, zamanın dönüşümü, merak, kontrol duygusu ve odaklanma boyutları ile akış deneyiminin ele alınmasının uygun olacağı öngörülmüştür.

Son yıllarda yapılan çalışmalar akış deneyiminin özellikle insan bilgisayar etkileşimi bağlamında kilit bir rol üstlendiğini ve tüketicilerin sanal ortamdaki davranışlarının anlaşılmasına önemli katkılar sunabileceğine işaret etmektedir (Ding vd. 2009; O'cass ve Carlson, 2010; Gao ve Bai, 2014). Novak ve Hoffman'ın da (1997) belirttiği gibi ticari olarak ikna edici olmak isteyen web sitelerinin ziyaretçilerine akış deneyimini yaşayabilecekleri sanal bir dünya kurmaları gerektiği söylenebilir. Bu bağlamda önerilen modelin özellikle insan bilgisayar etkileşimi bağlamında tüketici davranışlarının anlaşılmasında pazarlama araştırmacılarına katkı sunabileceği düşünülmektedir.

Bununla birlikte işyeri ortamında çalışanların işe yönelik eylemlerinde yaratılan akış deneyiminin de verimliliği arttırdığı ve işe yönelik olumlu duygulara yol açtığına işaret eden çalışmalar bulunmaktadır (Csikszentmihalyi ve LeFevre, 1989; Gerow vd., 2013). Bu bağlamda bireyde mutluluk hissi aratan akış deneyimi ile hem iş yeri sahipleri ve yöneticileri verimliliği artırma olanağına sahip olabilecek hem de çalışanlar kendilerini iş yerlerinde daha mutlu hissedebilecekleri bir zihinsel durumu tecrübe etmiş olacaklardır. Ancak tüm bu önemli ve anlamlı potansiyeline rağmen literatür henüz akış deneyimini modelleme noktasında belirli bir yönelim göstermekten oldukça uzaktır.

Yazarlar literatürde var olan akış deneyiminin modellenmesine ilişkin karmaşanın önüne geçilmesinin; özellikle akış deneyiminin insan davranışına ilişkin açıklayıcılığının daha net ortaya konmasına ve literatürün konuya ilişkin güvenilir bir yönelim göstermesine katkı sunacağını düşünmektedirler. Bu doğrultuda öne sürülen kavramsal akış modellerinin test edilmesi de elbette önem arz etmektedir ancak yapılan onlarca çalışmanın akış deneyimine ilişkin genel bir bilgiye dönüşmesinin önündeki en büyük engelin akış modellerlerinin belirli bir yönelim göstermekten oldukça uzak olmasından kaynaklandığı söylenebilir. Bu bağlamda konunun tartışılmasına yönelik yapılacak araştırmaların ve çalışmaların literatüre anlamlı bir katkı sunabileceği düşünülmektedir.

## Kaynakça

- Agarwal, R., ve Karahanna, E. (2000). "Time flies when you're having fun: Cognitive absorption and beliefs about information technology usage." *MIS quarterly*, 665-694.
- Aykol, B. ve Aksatan M. (2013) "Akış teorisinin müze ziyaretlerine uygulanabilirliğine dair kavramsal bir model ve araştırma önerileri." *Pazarlama ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi*, 6(12), 69-90.
- Bakker, A. (2008). "The work-related flow inventory: construction and initial validation of the Flow." *Journal of vocational behavior*, 75, 400-414.
- Beylefeld, A. A., ve Struwig, M. C. (2007). "A gaming approach to learning medical microbiology: students' experiences of flow." *Medical teacher*, 29(9-10), 933-940.
- Bressler, D.M. ve Bodzin, A.M. (2013) "A mixed methods assessment of students' flow experiences during a mobile augmented reality science game", *Journal of Computer Assisted Learning*, Vol. 29, No. 6, 505-51
- Bridges, E., ve Florsheim, R. (2008). "Hedonic and utilitarian shopping goals: The online experience." *Journal of Business Research*, 61(4), 309-314.
- Cengiz, H., ve Başaran, S., (2016). "Cep Telefonu Kullanıcılarının Tüketici Tecrübelerinin Değerlendirilmesi: Online Tüketici Yorumları Üzerine Netnografik Bir İnceleme.", *Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi*, 8(1).
- Chan, T. S., ve Repman, J. (1999). "Flow in web based instructional activity: An exploratory research project." *International Journal of Educational Telecommunications*, 5(3), 225-237.
- Chen, H., Wigand, R. T., ve Nilan, M. S. (1999). "Optimal experience of web activities." *Computers in human behavior*. 15(5), 585-608.
- Chen, H., Wigand, R. T., ve Nilan, M. (2000). "Exploring web users' optimal flow experiences." *Information Technology & People*, 13(4), 263-281.
- Chen, H. (2006). "Flow on the net—detecting Web users' positive affects and their flow states." *Computers in human behavior*, 22(2), 221-233
- Chen, J. (2007). "Flow in games (and everything else)." *Communications of the ACM*, 50(4), 31-34.
- Choi, D. H., Kim, J., ve Kim, S. H. (2007). "ERP training with a web-based electronic learning system: The flow theory perspective." *International Journal of Human-Computer Studies*, 65(3), 223-243.
- Chou, T. J., ve Ting, C. C. (2003). "The role of flow experience in cyber-game addiction." *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 663-675.

- Clarke, S. G., ve Haworth, J. T. (1994). "Flow'experience in the daily lives of sixth-form college students." *British Journal of Psychology*, 85(4), 511-523
- Cowley, B., Charles, D., Black, M., ve Hickey, R. (2008). "Toward an understanding of flow in video games." *Computers in Entertainment (CIE)*, 6(2), 20.
- Csikszentmihalyi, M. (1975), *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1977), *Beyond Boredom and Anxiety*, second printing. San Francisco: Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi M. (1988). *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow Consciousness*. Cambridge University Press, New York, NY.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper and Row.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper Collins.
- Csikszentmihalyi, M., ve LeFevre, J. (1989). "Optimal experience in work and leisure." *Journal of personality and social psychology*, 56(5), s.815.
- Custodero, L. A. (2002). Seeking challenge, finding skill: Flow experience and music education. *Arts Education Policy Review*, 103(3), 3-9.
- Dailey, L. (2004). Navigational web atmospherics: explaining the influence of restrictive navigation cues. *Journal of Business Research*, 57(7), 795-803.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., ve Warshaw, P. R. (1992). "Extrinsic and intrinsic motivation to use computers in the workplace." *Journal of applied social psychology*, 22(14), 1111-1132.
- Deng, L., Turner, D. E., Gehling, R., ve Prince, B. (2010). "User experience, satisfaction, and continual usage intention of IT." *European Journal of Information Systems*, 19(1), 60-75.
- Ding, D. X., Hu, P. J. H., Verma, R., ve Wardell, D. G. (2009). "The impact of service system design and flow experience on customer satisfaction in online financial services." *Journal of Service Research*, 13(1), 96-110.
- Domina, T., Lee, S. E., ve MacGillivray, M. (2012). "Understanding factors affecting consumer intention to shop in a virtual world." *Journal of Retailing and Consumer Services*, 19(6), 613-620.
- Drengner, J., Gaus, H., ve Jahn, S. (2008). "Does flow influence the brand image in event marketing?." *Journal of Advertising Research*, 48(1), 138-147.

- Ellis, Gary D., Judith E. Voelkl, ve Catherine Morris (1994), "Measurement and Analysis Issues with Explanation of Variance in Daily Experience Using the Flow Model" *Journal of Leisure Research*, 26(4), 337-356.
- Finneran, C. M., ve Zhang, P. (2005). "Flow in computer-mediated environments: promises and challenges." *Communications of the association for information systems*, 15(1), 4.
- Gao, L., ve Bai, X. (2014). "Online consumer behaviour and its relationship to website atmospheric induced flow: Insights into online travel agencies in China." *Journal of Retailing and Consumer Services*, 21(4), 653-665.
- Gerow, J. E., Ayyagari, R., Thatcher, J. B., ve Roth, P. L. (2013). "Can we have fun@ work&quest; The role of intrinsic motivation for utilitarian systems." *European Journal of Information Systems*, 22(3), s.360-380.
- Ghani, J. A. ve S. D. Deshpande (1994). "Task Characteristics and the Experience of Optimal Flow in Human-Computer Interaction." *Journal of Psychology*, 128 (4), 381-391.
- Ghani, J. (1995) "Flow in Human Computer Interactions: Test of a Model," in Carey, J. (Ed.), *Human Factors in Information Systems: Emerging Theoretical Bases*, New Jersey: Ablex Publishing Corp, pp 291-311.
- Guo, Y. (2004). *Flow in internet shopping: a validity study and an examination of a model specifying antecedents and consequences of flow* (Doctoral Tezi, Texas A&M University).
- Guo, Y. M., ve Poole, M. S. (2009). "Antecedents of flow in online shopping: a test of alternative models." *Information Systems Journal*, 19(4), 369-390.
- Ha, I., Yoon, Y., ve Choi, M. (2007). "Determinants of adoption of mobile games under mobile broadband wireless access environment." *Information and Management*, 44(3), 276-286.
- Heijden, H. (2004). "User Acceptance of Hedonic Information Systems Source" *MIS Quarterly*, 28(4), 695-704
- Hoffman, D. L., ve Novak, T. P. (1996). "Marketing in hypermedia computer-mediated environments: conceptual foundations." *The Journal of Marketing*, 50-68.
- Hoffman, D. L., ve Novak, T. P. (2009). "Flow online: lessons learned and future prospects." *Journal of Interactive Marketing*, 23(1), 23-34.
- Ho, L. A., ve Kuo, T. H. (2010). "How can one amplify the effect of e-learning? An examination of high-tech employees' computer attitude and flow experience." *Computers in Human Behavior*, 26(1), 23-31.

- Hsu, C. L., ve Lu, H. P. (2004) "Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience." *Information & Management*, 41(7), 853-868.
- Hsu, C. L., Chang, K. C., ve Chen, M. C. (2012). "Flow experience and internet shopping behavior: Investigating the moderating effect of consumer characteristics." *Systems Research and Behavioral Science*, 29(3), 317-332.
- Huang, M. H. (2003). "Designing website attributes to induce experiential encounters." *Computers in Human Behavior*, 19(4), 425-442.
- Inal, Y., ve Cagiltay, K. (2007). "Flow experiences of children in an interactive social game environment." *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 455-464.
- Jackson, S. A., ve Eklund, R. C. (2004). "The flow scales manual." *Fitness Information Technology*.
- Jin, S. (2011) "I feel present. Therefore, I experience flow: a structural equation modeling approach to flow and presence in video games", *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 55(1), 114-136.
- Jin, S. (2012) "Toward integrative models of flow: effects of performance, skill, challenge, playfulness, and presence on flow in video games", *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(2), 169-186.
- Kiili, K. (2005). "Content creation challenges and flow experience in educational games: The IT-Emperor case." *The Internet and Higher Education*, 8(3), 183-198.
- Korzaan, Milinda L. (2003), "Going With the Flow: Predicting Online Purchase Intentions", *Journal of Computer Information Systems*, 43 (4), 25-31
- Koufaris, M., ve Ajit Kambil, P. A. L. (2001). "Consumer behavior in web-based commerce: an empirical study." *International Journal of Electronic Commerce*,6(2), 115-138
- Koufaris, M. (2002). "Applying the Technology Acceptance Model and Flow Theory to Online Consumer Behavior." *Information Systems Research*, 13(2), 205-223.
- Lee, S. M., ve Chen, L. (2010). "The impact of flow on online consumer behavior." *Journal of Computer Information Systems*, 50(4), 1.
- Liu, S. H., Liao, H. L., ve Pratt, J. A. (2009). "Impact of media richness and flow on e-learning technology acceptance." *Computers & Education*, 52(3), 599-607.
- Liu, C. ve Forsythe, S. (2010). "Sustaining Online Shopping: Moderating Role of Online Shopping Motives." *Journal of Internet Commerce*, 9(2), 83-103,



- Lowry, P. B., Gaskin, J., Twyman, N., Hammer, B., ve Roberts, T. (2012). "Taking 'Fun and Games' Seriously: Proposing the Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)." *Journal of the Association for Information Systems*, 14(11), 617-671.
- Luna, D., Peracchio, L. A., ve de Juan, M. D. (2002). "Cross-cultural and cognitive aspects of web site navigation." *Journal of the academy of marketing science*, 30(4), 397-410.
- Luna, D., Peracchio, L. A., ve de Juan, M. D. (2003). "Flow in individual web sites: model estimation and cross-cultural validation." *Advances In Consumer Research*, 30(30), 280-281.
- Malone, T. (1982). "What makes computer games fun?" *ACM*, C:13, No:12, s.143
- Mäntymäki, M., Merikivi, J., ve Islam, A. N. (2014). *Young People Purchasing Virtual Goods in Virtual Worlds: The Role of User Experience and Social Context*. In *Digital Services and Information Intelligence*. Springer Berlin Heidelberg.
- Mohd Suki, N., Ramayah, T., ve Mohd Suki, N. (2008). "Internet shopping acceptance: Examining the influence of intrinsic versus extrinsic motivations." *Direct Marketing: An International Journal*, 2(2), 97-110
- Moon, J. W., ve Kim, Y. G. (2001). "Extending the TAM for a World-Wide-Web context." *Information & Management*, 38(4), 217-230.
- Nakamura, Y. (1988). Optimal experience and the uses of talent. In M. Csikszentmihalyi & I. S. Csikszentmihalyi (Eds.), *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness* ( 319–326). Cambridge: Cambridge University Press
- Nel, D., van Niekerk, R., Berthon, J. P., ve Davies, T. (1999). "Going with the flow: Web sites and customer involvement." *Internet research*, 9(2), 109-116.
- Novak, Thomas P., ve Hoffman, D.L. (1997). "Measuring the flow experience among web users." *Interval Research Corporation*, 31.
- Novak, T. P., Hoffman, D. L., ve Yung, Y. F. (2000). "Measuring the customer experience in online environments: A structural modeling approach." *Marketing science*, 19(1), 22-42.
- Novak, Thomas P., Donna L. Hoffman, ve Adam Duhachek (2003). "The influence of goal-directed and experiential activities on online flow experiences." *Journal of consumer psychology* 13(1), 3-16.
- O'Cass, A., ve Carlson, J. (2010). "Examining the effects of website-induced flow in professional sporting team websites." *Internet Research*, 20(2), 115-134.
- Pace, S. (2004). "A grounded theory of the flow experiences of Web users." *International journal of human-computer studies*, 60(3), 327-363.

- Pace, S. (2007). Play and flow implications for online learning.(Eriřim: <http://acquire.cqu.edu.au:8080/vital/access/manager/Repository/cqu:2541>)
- Pearce, J. M., Ainley, M., ve Howard, S. (2005). "The ebb and flow of online learning." *Computers in human behavior*, 21(5), 745-771.
- Procci, K., Singer, A.R., Levy, K.R. ve Bowers, C. (2012) "Measuring the flow experience of gamers: an evaluation of the DFS-2", *Computers in Human Behavior*, 28(6), 2306–2312.
- Rathunde, K. ve Csikszentmihalyi. M. (2000). "Middle School Students' Motivation and Quality of Experience: A Comparison of Montessori and Traditional School Environments." *American Journal of Education*, 111, s.341-371.
- Rettie, R. (2001). "An exploration of flow during Internet use." *Internet research*, 11(2), 103-113.
- Rossin, D., Ro, Y. K., Klein, B. D., ve Guo, Y. M. (2009). "The effects of flow on learning outcomes in an online information management course." *Journal of Information Systems Education*, 20(1), 87.
- Salanova, M., Bakker, A. B., ve Llorens, S. (2006). "Flow at work: evidence for an upward spiral of personal and organizational resources\*." *Journal of Happiness Studies*, 7(1), 1-22.
- Sánchez-Franco, M. J., ve Roldán, J. L. (2005). "Web acceptance and usage model: A comparison between goal-directed and experiential web users." *Internet Research*, 15(1), 21-48.
- Sanchez-Franco, M. J. (2006). "Exploring the influence of gender on the web usage via partial least squares." *Behaviour & Information Technology*, 25(1), 19-36
- Scoresby, J., ve Shelton, B. E. (2011). "Visual perspectives within educational computer games: effects on presence and flow within virtual immersive learning environments." *Instructional Science*, 39(3), 227-254.
- Senecal, S., Gharbi, J. ve Nantel, J. (2002) ,"The Influence of Flow on Hedonic and Utilitarian Shopping Values", in NA - Advances in Consumer Research Volume 29, eds. Susan M. Broniarczyk and Kent Nakamoto, Valdosta, GA : Association for Consumer Research, 483-484.
- Shang, R. A., Chen, Y. C., ve Shen, L. (2005). "Extrinsic versus intrinsic motivations for consumers to shop on-line." *Information & Management*, 42(3), 401-413
- Shim, S. I., Forsythe, S., ve Kwon, W. S. (2015). "Impact of Online Flow on Brand Experience and Loyalty." *Journal of Electronic Commerce Research*, 16(1), 56.
- Shin, N. (2006). Online learner's 'flow' experience: an empirical study. *British Journal of Educational Technology*, 37(5), 705-720.

- Shoham, A. (2004). "Flow experiences and image making: An online chat-room ethnography." *Psychology & Marketing*, 21(10), 855.
- Siekpe, J. S. (2005). "An examination of the multidimensionality of flow construct in a computer-mediated environment." *Journal of Electronic Commerce Research*, 6(1), 31-43.
- Skadberg Y.X. ve Kimmel J.R. (2004). "Visitors' flow experience while browsing a web site: its measurement, contributing factors, and consequences." *Computers in Human Behavior*, 20(3), 403-422.
- Steele, J.P., ve Fullagar, C. (2009). "Facilitators and outcomes of student engagement in a college setting." *Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*, 143, 5-27
- Sweetser, P., ve Wyeth, P. (2005). "GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games." *Computers in Entertainment*, 3(3), 3-3.
- Thin, A., Hansen, L., ve McEachen, D. (2011). "Flow experience and mood states while playing body movement-controlled video games." *Games and culture*.
- Trevino LK ve Webster J (1992). "Flow in computer-mediated communication." *Communication Research* , 19(5), 539-573.
- Usluel, Y. K., ve Vural, F. K. (2009). "Adaptation of cognitive absorption scale to Turkish." *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 42(2), 77-92.
- Voiskounsky, A. E., Mitina, O. V., ve Avetisova, A. A. (2004). "Playing Online Games: Flow Experience." *PsychNology journal*, 2(3), 259-281.
- Wan, C. S., ve Chiou, W. B. (2006). "Psychological motives and online games addiction: Atest of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents." *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 317-324.
- Wang, L. C., Baker, J., Wagner, J. A., ve Wakefield, K. (2007). "Can a retail web site be social?" *Journal of marketing*, 71(3), 143-157.
- Webster, J., Trevino, L. K., ve Ryan, L. (1994). "The dimensionality and correlates of flow in human-computer interactions." *Computers in human behavior*, 9(4), 411-426.
- Wells, A. J. (1988). Self-esteem and optimal experience. In M. Csikszentmihalyi (Ed.), *Flow: The psychology of optimal experience* ( 327-341). New York: Harper and Row.
- Wu, J. J., ve Chang, Y. S. (2005). "Towards understanding members' interactivity, trust, and flow in online travel community." *Industrial Management & Data Systems*, 105(7), 937-954.

Wu, C. H. J., ve Liang, R. D. (2011). "The relationship between white-water rafting experience formation and customer reaction: a flow theory perspective." *Tourism Management*, 32(2), 317-325.

Zhou, T., ve Lu, Y. (2011). "Examining mobile instant messaging user loyalty from the perspectives of network externalities and flow experience." *Computers in Human Behavior*, 27(2), 883-889.

Zhou, T. (2013). "The effect of flow experience on user adoption of mobile TV." *Behaviour & Information Technology*, 32(3), 263-272.

## Ek 1: Akış Deneyiminin Ele Alındığı Başlıca Çalışmalar

Yazarlar	Öncüller	Boyutlar
Csikszentmihalyi (1977)	Meydan Okuma Yetkinlik Dengesi	Zamanın Dönüşümü
		Kontrol Duygusu
		Odaklanma
		Merak
Csikszentmihalyi (1988)	Meydan Okuma Yetkinlik Dengesi	Odaklanma
		Belirlenmiş Hedefler
		Eylem Ve Farkındalığın Birleşmesi
		Geri Bildirim
		Kontrol Duygusu
		Zamanın Dönüşümü
Trevino ve Webster (1992)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Özbilinç Kaybı
		Deneyiminin Amacının Deneyimin Kendisi Olması
		Kontrol Duygusu
		Odaklanma
		Merak
		İlgi
Webster, Trevino ve Ryan (1994)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Kontrol Duygusu
		Odaklanma
		Merak
		İlgi
Ghani ve Deshpande (1994)	Kontrol Duygusu	Zevk
		Meydan Okuma
		Odaklanma
Ghani (1995)	Uygunluk	Zevk
		Odaklanma
Hoffman ve Novak (1996)	Meydan Okuma Yetkinlik Dengesi	Eylem Ve Farkındalığın Birleşmesi
		Etkileşim
		Zamanın Dönüşümü
		Odaklanma
Chan ve Repman (1999)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Özbilinç Kaybı
		Televarlık
		Meydan Okuma Ve Yetkinlik
		Belirlenmiş Hedefler
		Geribildirim
		Odaklanma

Yazarlar	Öncüller	Boyutlar
		Kontrol Duygusu
		Eylem Ve Farkındalığın Birleşmesi
		Öz Bilinç Jaybı
Chen vd. (1999)	Kontrol Duygusu	Özbilinç Kaybı
	Meydan Okuma	Heyecan
		Zevk
		Zamanın Dönüşümü
Nel vd. (1999)	Web Sitesinin Türü	Kontrol Duygusu
		Odaklanma
		Merak
		İği
Agarwal ve Karahanna (2000)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Zamanın Dönüşümü
		Odaklanma
		Zevk
		Kontrol Duygusu
		Merak
Novak vd. (2000)	Meydan Okuma/Yetkinlik	Tek Boyutlu
	Uyarılma	
	Kontrol Duygusu	
	Odaklanma	
Koufaris ve Ajit (2001)	Meydan Okuma	Zevk
	Kullanılan Arama Yöntemi	Kontrol Duygusu
Moon ve Kim (2001)	Kullanım Kolaylığı	Zevk
		Odaklanma
		Merak
Rettie (2001)	Belirlenmiş Hedefler	Odaklanma
	Geribildirim	Kontrol Duygusu
	Meydan Okuma/Yetkinlik	Zamanın Dönüşümü
		Zevk
Koufaris (2002)	Yetkinlik	Kontrol Duygusu
	Meydan Okuma	Zevk
		Odaklanma

Yazarlar	Öncüller	Boyutlar
Luna vd. (2002)	Web Sitesine Yönelik Tutum	Tek Boyutlu
Sénécal vd. (2002)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Zevk
		Odaklanma
		Kontrol Duygusu
		Meydan Okuma
Chou ve Ting (2003)	Tekrar Eden Davranış	Odaklanma
		Zevk
		Zamanın Dönüşümü
		Televarlık
		Keşifsel Davranış
Huang (2003)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Kontrol Duygusu
		Odaklanma
		Merak
		İlgi
Korzaan (2003)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Tek Boyutlu
Luna vd. (2003)	Odaklanma	Tek Boyutlu
	Tutum	
	Meydan Okuma	
	Etkileşim	
Novak vd. (2003)	Meydan Okuma/Yetkinlik	Tek Boyutlu
	Yenilik	
	Önem	
Pace (2004)	Merak	Zevk
	Belirlenmiş Hedefler	Odaklanma
	Odaklanma	Zamanın Dönüşümü
	Meydan Okuma/Yetkinlik	Eylem Ve Farkındalığın Birleşmesi
		Kontrol Duygusu
		Zihinsel Uyanıklık
		Televarlık
Skadberg ve Kimmel (2004)	Televarlık	Zevk
	Meydan Okuma	Zamanın Dönüşümü
	Yetkinlik	

Yazarlar	Öncüller	Boyutlar
Voiskounsky vd. (2004)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	İlham
		Odaklanma
		Özbilinç Kaybı
		Zamanın Dönüşümü
Dailey (2004)	Kontrol Duygusu	Tek Boyutlu
Hsu ve Lu (2004)	Kullanım Kolaylığı	Tek Boyutlu
Shoham (2004)	Meydan Okuma/Yetkinlik	Belirlenmiş Hedefler
		Geribildirim
		Odaklanma
		Kontrol Duygusu
		Zamanın Dönüşümü
		Özbilinç Kaybı
Kiili (2005)	Geri Bildirim	Tek Boyutlu
	Belirlenmiş Hedefler	
	Meydan Okuma/Yetkinlik	
	Odaklanma	
	Kontrol Duygusu	
	Algılanan Fayda	
Pearce vd. (2005)	Meydan Okuma/Yetkinlik	Kontrol Duygusu
		Zevk
		İlgi
Shang vd. (2005)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Zevk
		Kontrol Duygusu
		Merak
		Odaklanma
		Zamanın Dönüşümü
Sweetser ve Wyeth (2005)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Odaklanma
		Meydan Okuma
		Yetkinlik
		Kontrol Duygusu
		Belirlenmiş Hedefler
		Geribildirim



Yazarlar	Öncüller	Boyutlar
		Kapılma
		Etkileşim
Sánchez-Franco ve Roldán (2005)	Kullanım Kolaylığı	Zevk
		Odaklanma
Siekpe (2005)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Odaklanma
		Kontrol Duygusu
		Meydan Okuma
		Merak
Wu ve Chang (2005)	Etkileşim	Zevk
	Güven	Zamanın Dönülümü
Chen (2006)	Belirlenmiş Hedefler	Televarlık
	Kontrol Duygusu	Zamanın Dönüşümü
	Geribildirim	Odaklanma
	Eylem Ve Farkındalığın Birleşmesi	Özbilinç Kaybı
Huang (2006)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Kontrol Duygusu
		Zevk
		Odaklanma
		İlgi
Sanchez-Franco (2006)	Fayda	Zevk
	Kullanım Kolaylığı	Odaklanma
Shin (2006)	Meydan Okuma/Yetkinlik	Zevk
	Belirlenmiş Hedefler	Televarlık
		Odaklanma
		Kapılma
		Zamanın Dönüşümü
Wan ve Chiou (2006)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	İlgi
		Odaklanma
		Merak
		Kontrol Duygusu
Beylefeld ve Struwig (2007)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Kontrol Duygusu
		Geribildirim
		Zamanın Dönüşümü

Yazarlar	Öncüller	Boyutlar
		Özbilinç Kaybı
Chen (2007)	Meydan Okuma Yetkinlik Dengesi	Eylem Ve Farkındalığın Birleşmesi
	Oyun Türü	Belirlenmiş Hedefler
		Kontrol Duygusu
		Zamanın Dönüşümü
		Odaklanma
		Özbilinç Kaybı
		Geribildirim
Choi vd. (2007)	Kullanım Kolaylığı	Tek Boyutlu
	Etkileşim	
	Eğitmenin Öğrencilere Yönelik Tutumu	
	Eğitmenin Teknik Bilgi Düzeyi	
	Kullanıcı Arayüzü	
	İçerik	
Inal ve Cagiltay (2007)	Cinsiyet	Meydan Okuma
	Rekabet	Belirlenmiş Hedefler
		Geribildirim
		Kontrol Duygusu
		Oyunun Hikayesi
		Odaklanma
Pace (2007)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Belirlenmiş Hedefler
		Geribildirim
		İlgi
		Meydan Okuma Yetkinlik
		Odaklanma
		Zamanın Dönüşümü
		Duyu Zenginliği
		Televarlık
Wang vd. (2007)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Kontrol Duygusu
		Odaklanma
		Merak
		İlgi

Yazarlar	Öncüller	Boyutlar
Bridges ve Florsheim (2008)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Zamanın Dönüşümü
		Kontrol Duygusu
		Önem
		Televarlık
		Zevk
		Meydan Okuma
		Etkileşim
Drenger vd. (2008)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Kontrol Duygusu
		Özbilinç Kaybı
		Odaklanma
Cowley vd. (2008)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Meydan Okuma Yetkinlik Dengesi
		Kapılma
		Odaklanma
		Belirlenmiş Hedefler
		Geribildirim
		Zamanın Dönüşümü
		Özbilinç Kaybı
		Kontrol Duygusu
Mohd vd. (2008)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Zevk
		Kontrol Duygusu
		Merak
		Odaklanma
		Zamanın Dönüşümü
Guo ve Poole (2009)	Belirlenmiş Hedefler	Odaklanma
	Geri Bildirim	Eylem Ve Farkındalığın Birleşmesi
	Meydan Okuma Yetkinlik Dengesi	Zevk
		Kontrol Duygusu
		Zamanın Dönüşümü
		Özbilinç Kaybı
Liu vd. (2009)	Sunum Çeşidi	Odaklanma
Rossin vd. (2009)	Belirlenmiş Hedefler	Odaklanma
	Geri Bildirim	Kontrol Duygusu

Yazarlar	Öncüller	Boyutlar
	Meydan Okuma/Yetkinlik	Zamanın Dönüşümü
		Zevk
Deng vd. (2010)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Zamanın Dönüşümü
		Odaklanma
		Zevk
		Kontrol Duygusu
		Merak
Ho ve Kuo (2010)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Kontrol Duygusu
		Odaklanma
		Merak
		İği
Lee ve Chen (2010)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Odaklanma
		Zevk
		Televarlık
		Zamanın Dönüşümü
Jin (2011)	Odaklanma	Tek Boyutlu
	Meydan Okuma Yetkinlik Dengesi	
	Kapılma	
	Oyun Karakteri İle Empati Kurma	
Scoresby ve Shelton (2011)	İçerik	Zamanın Dönüşümü
	Kapılma	Özbilinç Kaybı
	Motivasyon	Kontrol Duygusu
	Duygu	Mekansal Formasyon
Thin vd. (2011)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Meydan Okuma Yetkinlik Dengesi
		Eylem Ve Farkındalığın Birleşmesi
		Belirlenmiş Hedefler
		Geribildirim
		Kontrol Duygusu
		Özbilinç Kaybı
		Zamanın Dönüşümü
		Zevk
Zhou ve Lu (2011)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Zevk

Yazarlar	Öncüller	Boyutlar
		Odaklanma
Wu ve Liang (2011)	Yetkinlik	Kontrol Duygusu
	Meydan Okuma	Odaklanma
	Zevk	Zamanın Dönüşümü
Domina vd. (2012)	Yenilik Arayışı	Odaklanma
	Bağımsız Karar Alma	Kontrol Duygusu
		Zevk
Hsu vd. (2012a)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Kontrol Duygusu
		Odaklanma
		Merak
		İlgi
Jin (2012)	Yüksek Performans	İlgi
	Rekabet	Merak
	Meydan Okuma Yetkinlik Dengesi	Kontrol Duygusu
	Zevk	Odaklanma
	Fiziksel Ve Ruhsal Varoluş	
	Kapılma	
	Zamanın Dönüşümü	
	Hız	
Procci vd. (2012)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Meydan Okuma Yetkinlik Dengesi
		Eylem Ve Farkındalığın Birleşmesi
		Belirlenmiş Hedefler
		Odaklanma
		Kontrol Duygusu
		Özbilinç Kaybı
		Zamanın Dönüşümü
		Zevk
Aykol ve Aksatan (2013)	Meydan Okuma Yetkinlik Dengesi	Odaklanma
		Öz Bilinç Kaybı
		Zamanın Dönüşümü
		Mutluluk
Bressler ve Bodzin (2013)	Tutum	Meydan Okuma Yetkinlik Dengesi

Yazarlar	Öncüller	Boyutlar
		Eylem Ve Farkındalığın Birleşmesi
		Kontrol Duygusu
		Geribildirim
		Belirlenmiş Hedefler
		Zamanın Dönüşümü
		Zevk
Zhou (2013)	Kullanım Kolaylığı	Zevk
	İçerik Kalitesi	Kontrol Duygusu
	Bağlantı Kalitesi	Odaklanma
Gao ve Bai (2014)	Bilgi Vericilik	Tek Boyutlu
	Verimlilik	
	Zevk	
Mäntymäki vd. (2014)	Çalışma Kapsamında Ele Alınmamış	Zevk
		Kontrol Duygusu
		Merak
		Odaklanma
		Zamanın Dönüşümü
Shim vd (2015)	Meydan Okuma/Yetkinlik	Kontrol Duygusu
		Zevk
		Televarlık